UNIVERSITÄRE PSYCHIATRISCHE DIENSTE BERN (UPD) AG

UNIVERSITÄT BERN

UNIVERSITÄRE PSYCHIATRISCHE DIENSTE BERN

Digitalisierung –
ACHTUNG Folgen für Kinder und Jugendliche

Prof. Dr. med. Michael Kaess

Universitätsklinik für Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie, Bern

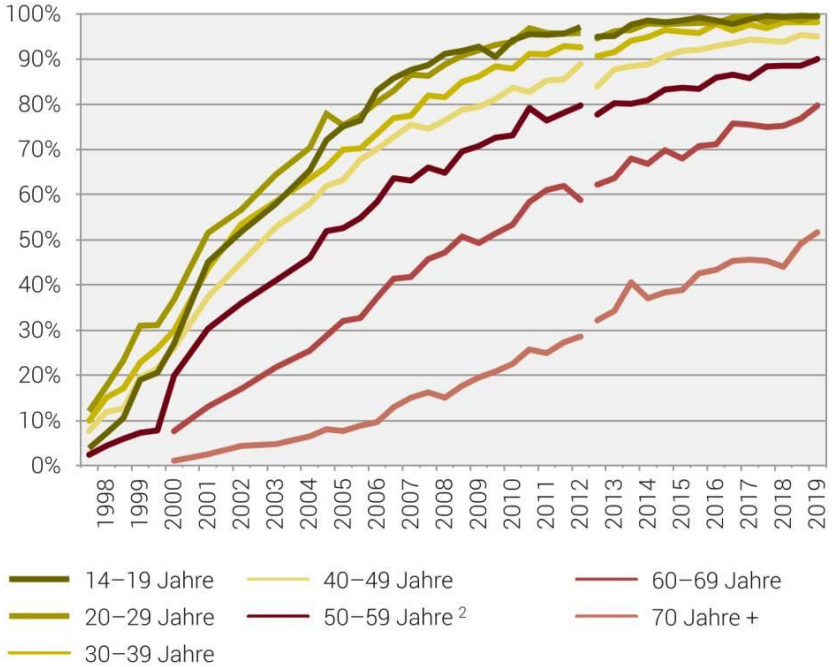
Luzern, den 09.03.2023

Internetnutzung in der Schweiz

UNIVERSITÄRE PSYCHIATRISCHE DIENSTE BERN

Internetnutzung in der Schweiz nach Alter, Entwicklung[1]

Regelmässige Nuterzinnen und Nutzer (ENK), in % der Personen ab 14 Jahren



[1] Aus methodischen Gründen können die Ergebnisse ab Herbst 2012 nicht mit älteren Studien verglichen wreden. Ein Vergleich mit den kommenden Jahren ist dagegen möglich

[2] ab 50 Jahren in den Jahren 1997-1999

Quelle: MANet: Net-Metrix-Base

© BFS 2019

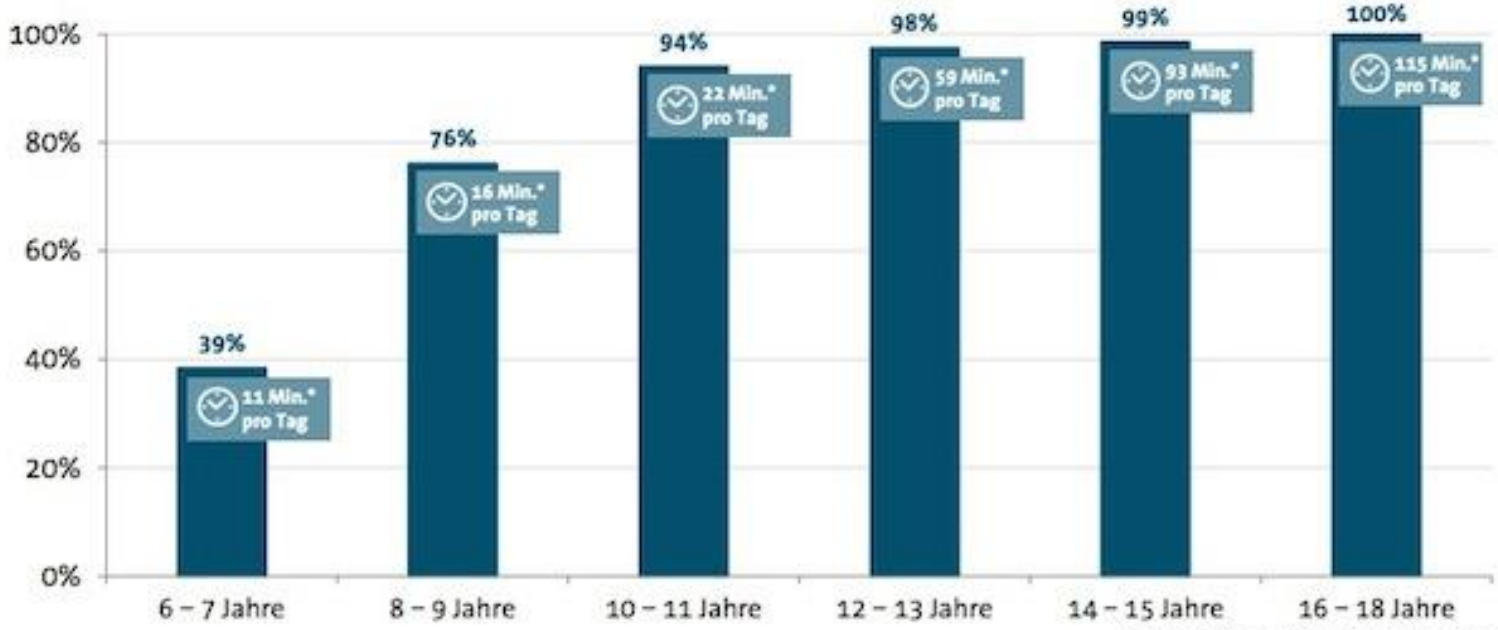
BFS (2019)

Internetnutzung bei Kindern und Jugendlichen

UNIVERSITÄRE PSYCHIATRISCHE DIENSTE BERN

Ab 10 Jahren sind (fast) alle online

Nutzt Du zumindest gelegentlich das Internet? Ja-Antworten



*Durchschnittliche Internetnutzungsdauer
Basis: 6- bis 18-jährige Kinder & Jugendliche | N=962
Quelle: Bitkom Research

BITKOM

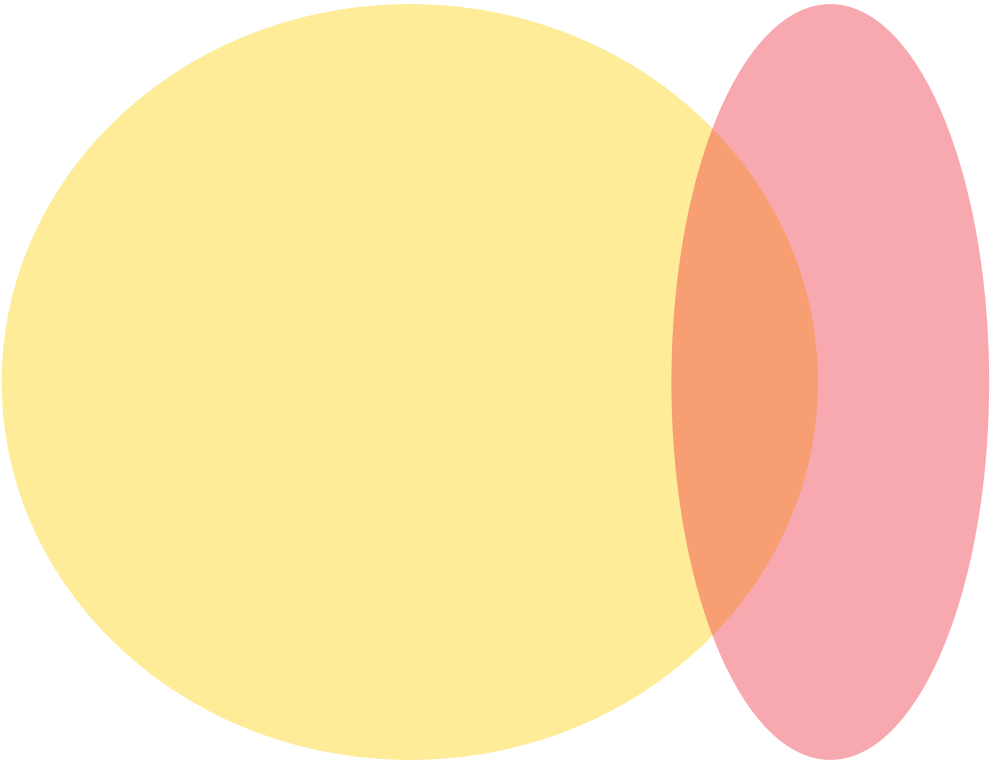
3

Die Welt unserer Eltern

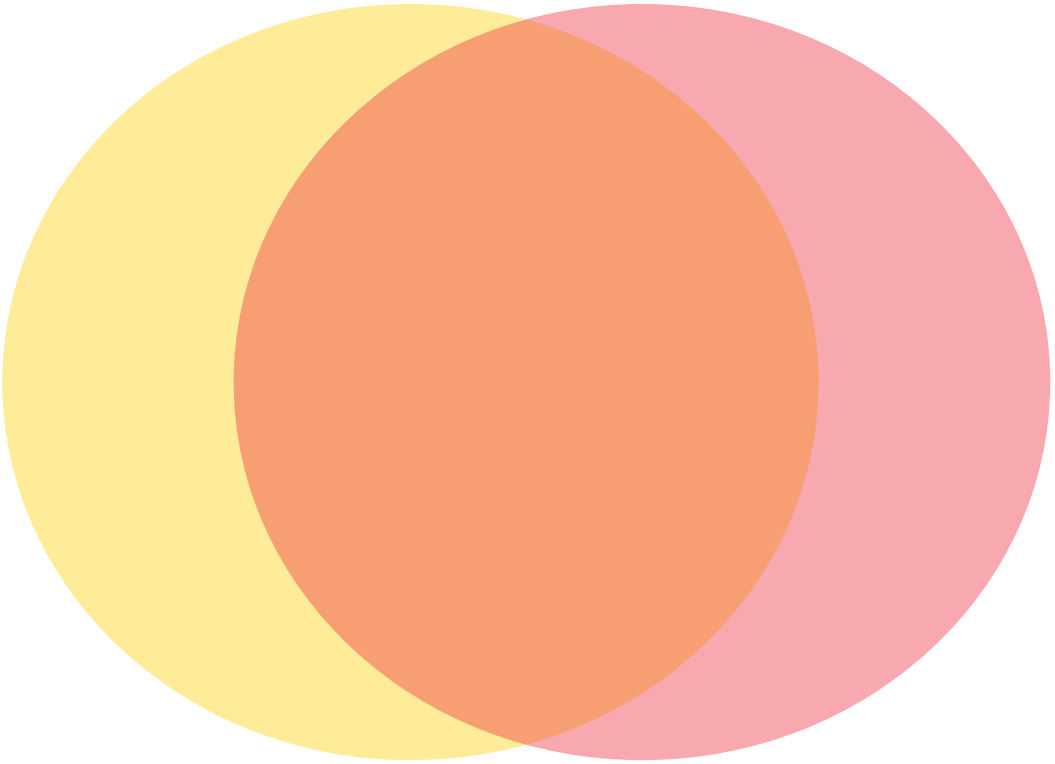
UNIVERSITÄRE PSYCHIATRISCHE DIENSTE BERN

Analoge Welt

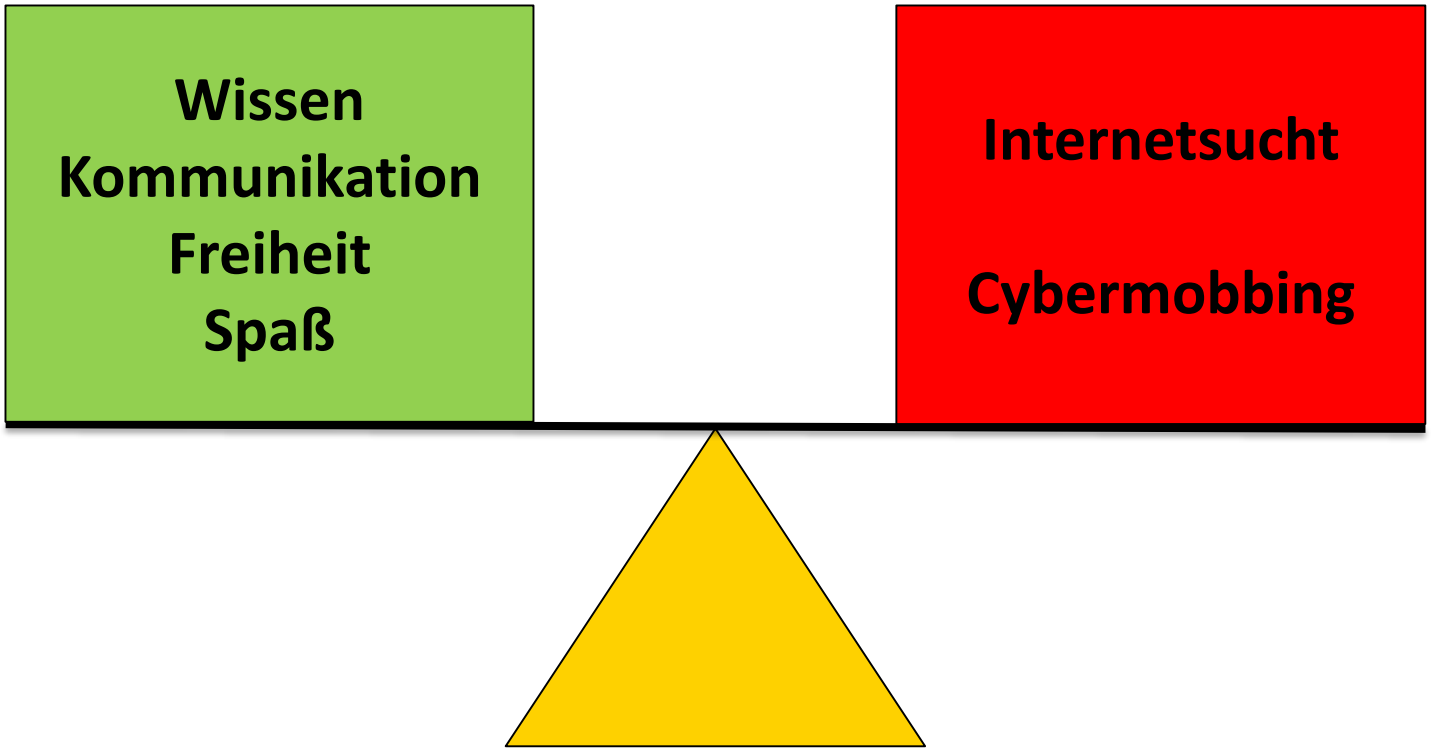
Unsere Welt



Die Welt unserer Kinder



Die zwei Seiten des Internets



Wann wird Internetkonsum zur Sucht?

UNIVERSITÄRE PSYCHIATRISCHE DIENSTE BERN

Allgemeine Suchtkriterien der WHO (mind. 3 müssen zutreffen)

a. Zwang zu konsumieren

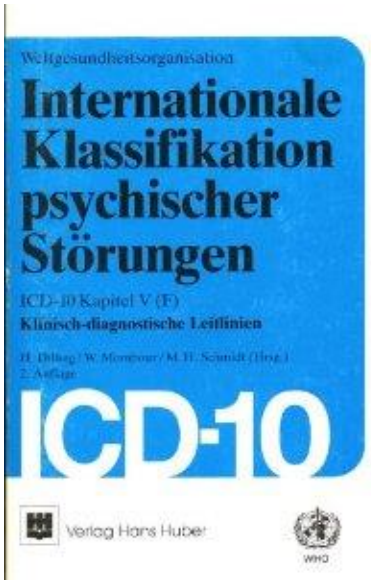
b. Kontrollverlust (in Bezug auf Beginn und Ende des Konsums)

c. Entzugserscheinungen (körperlich / psychisch)

d. Toleranzentwicklung (immer größere Mengen)

e. Vernachlässigung anderer Interessen und Pflichten

f. Weitermachen trotz negativer Konsequenzen



Formen der „Internetsucht“

UNIVERSITÄRE PSYCHIATRISCHE DIENSTE BERN

1. Social Media: meist junge Frauen
   Facebook , Twitter, WhatsApp …

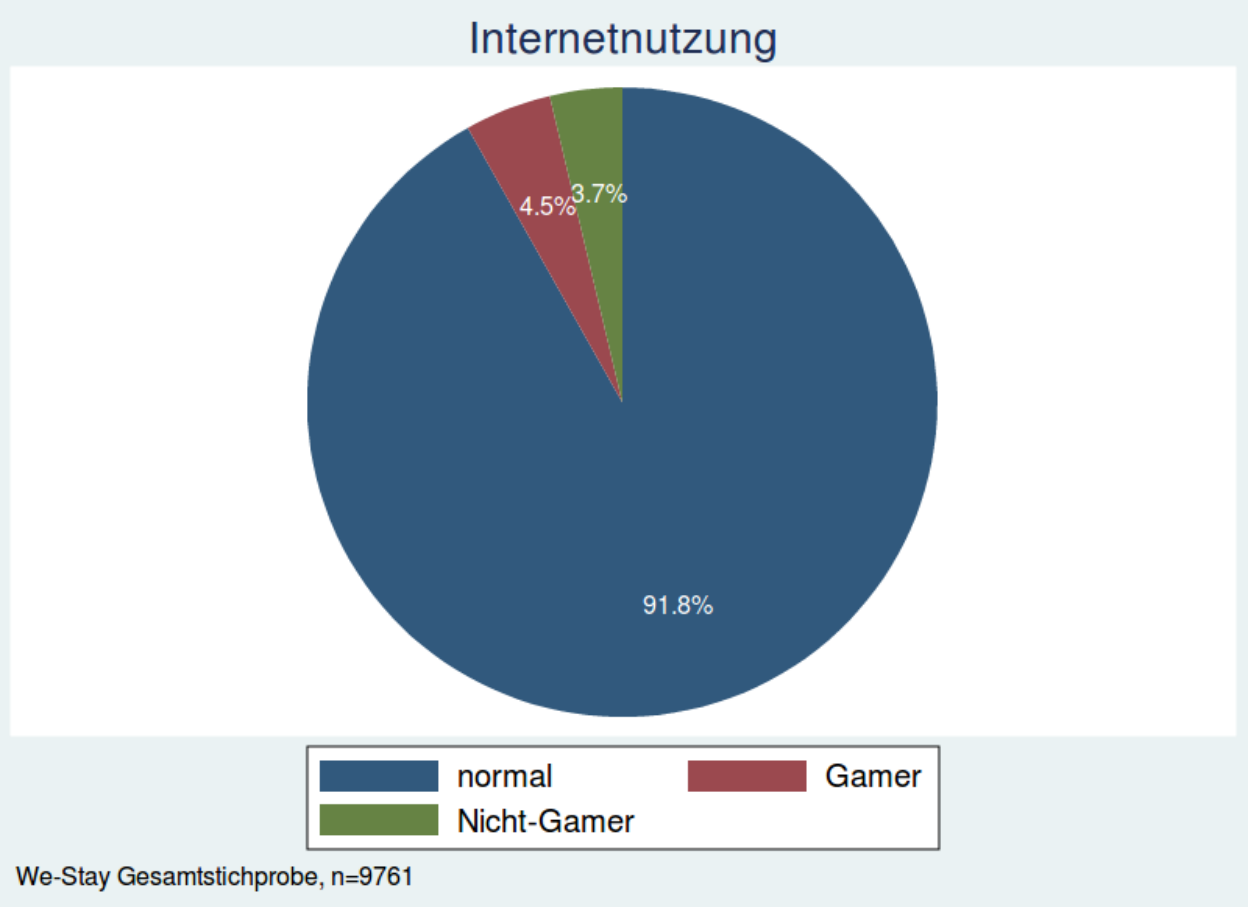
2. Online-Computerspiele:
   meist junge Männer
   Online-Rollenspiele (WoW, LoL)
   Online-Ego-Shooter (Counter Strike)
   Online-Strategiespiele (Civilisation)

Formen der „Internetsucht“

3. Surfen bzw. (Pseudo-) Informationssuche: Google, Wiki, …

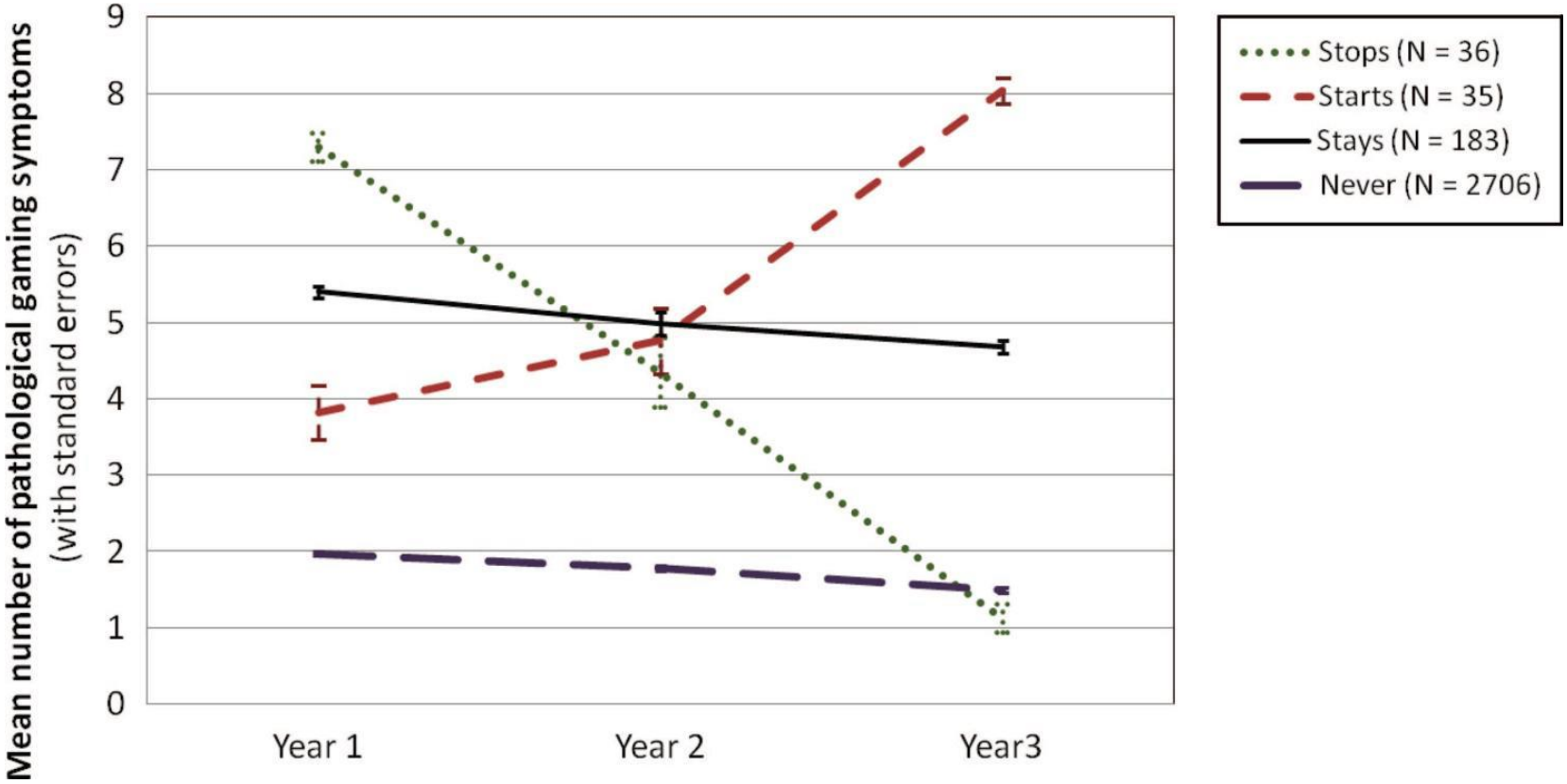
4. Online-Pornographie: meist Männer im mittleren Alter Bilder, Videos, Chatten

Prävalent Internetsucht: „Gamer“ versus „Chatter“



Strittmatter et al. (2015)

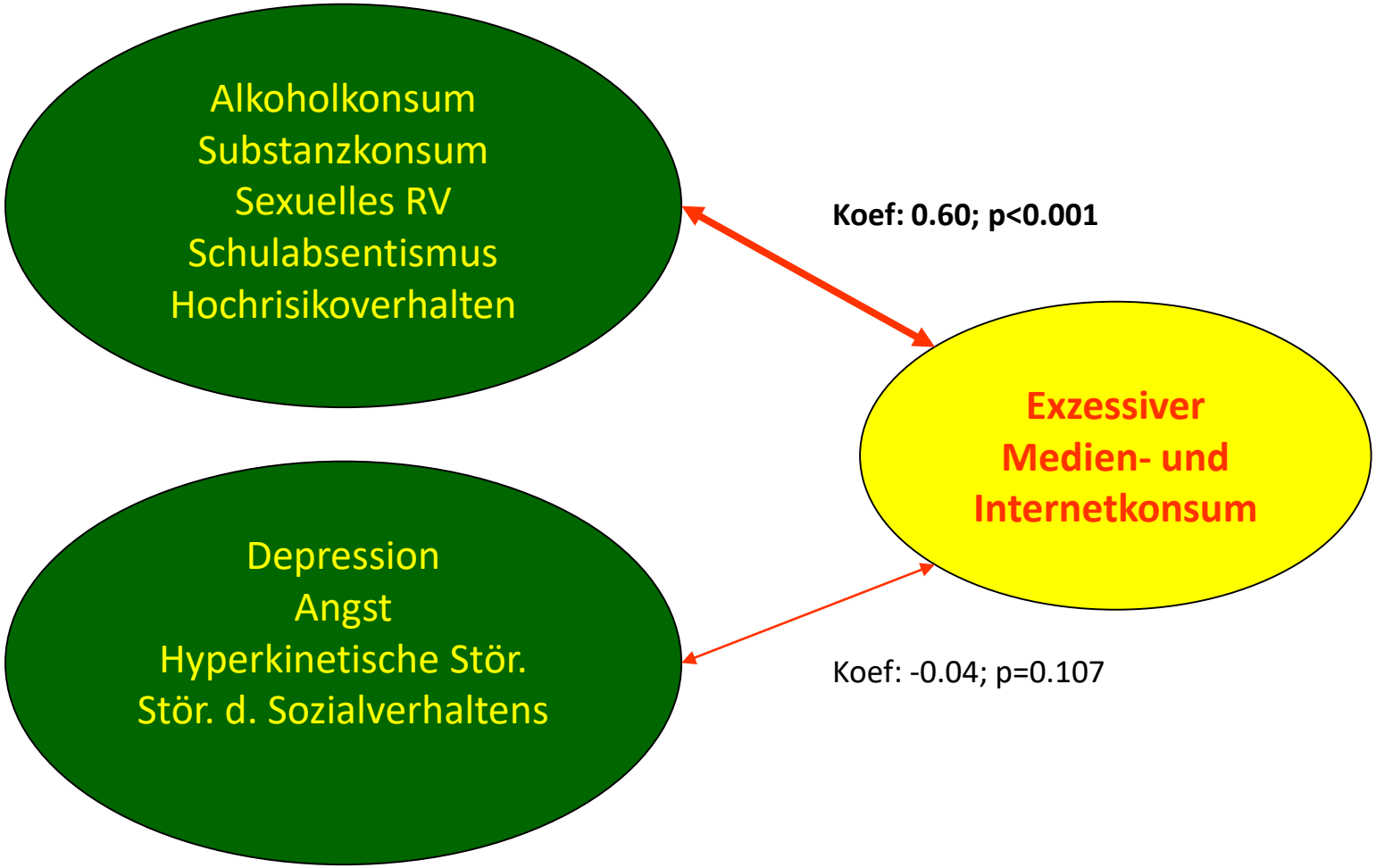
Stabilität der Internetsucht



83,8% der suchtartigen Computerspieler mussten auch nach 2 Jahren noch als computerspielsüchtig klassifiziert werden

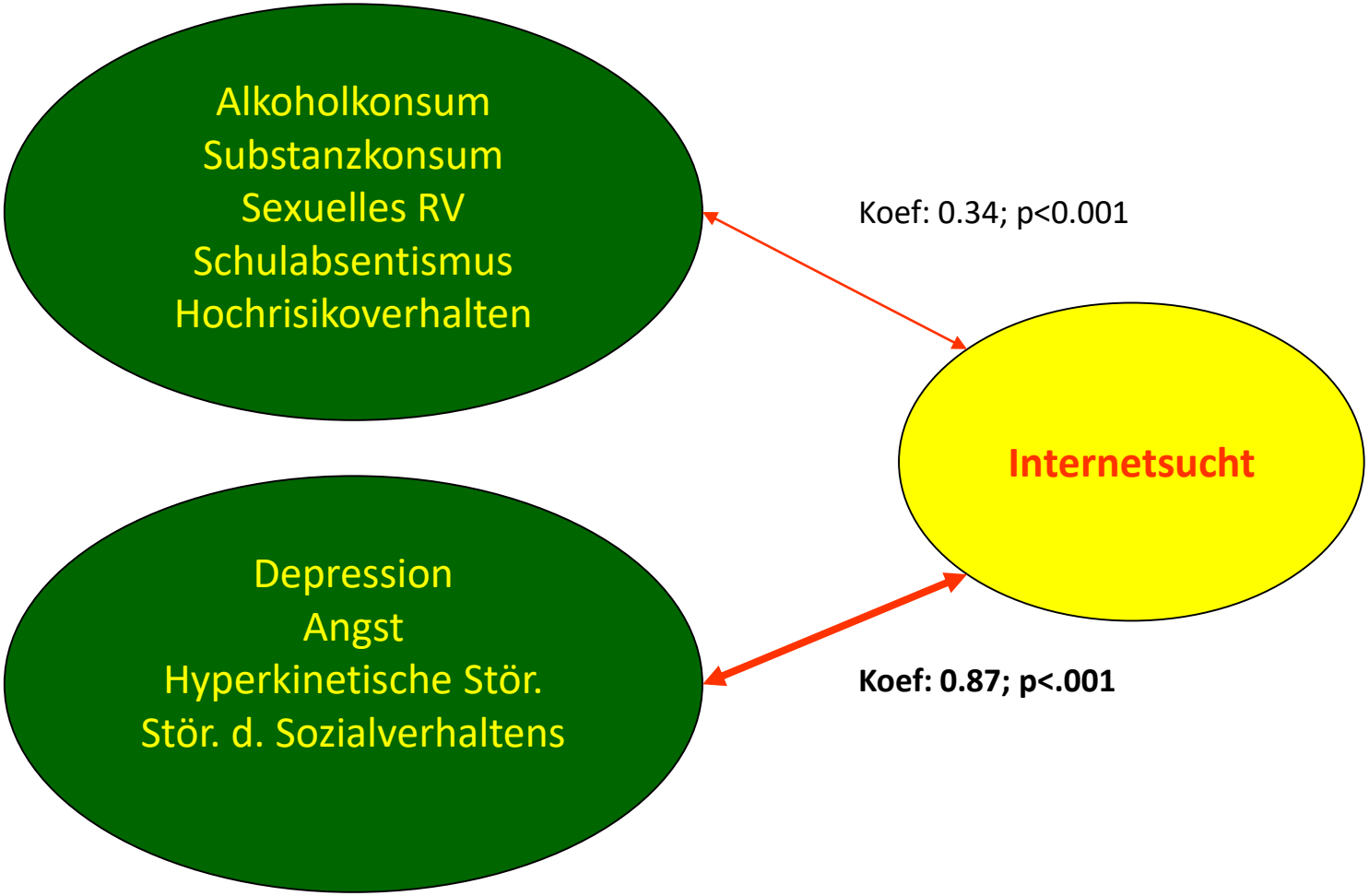
Gentile et al. (2011)

Exzessiver Konsum: Risikoverhalten oder Störung?



Kaess et al. (2021)

Sucht: Risikoverhalten oder Störung?



Kaess et al. (2021)

Sucht: Risikoverhalten oder Störung?

UNIVERSITÄRE PSYCHIATRISCHE DIENSTE BERN

Internetkonsum	Exzessiver Internetkonsum	Internetsucht
Adoleszenten-typisches Verhalten	**Risikoverhalten**	**Sucht**
Alkoholkonsum	Exzessiver Alkoholkonsum	Alkoholabhängigkeit
„Gebrauch“	**„Missbrauch“**	**„Sucht“**

Kaess et al. (2021)

Der Teufelskreis der Internetsucht

UNIVERSITÄRE PSYCHIATRISCHE DIENSTE BERN

Negative (offline) Verstärker:
Flucht vor:
Schulproblemen, familiären Konflikten, sozialer Isolation, Stress und negativen Gefühlen

PIG

PIG

Positive (online) Verstärker:
- virtuelle Zugehörigkeit, Beziehungen,
- Erfolg, Anerkennung, Belohnung
- Emotionsregulation, Entspannung

Temperament und problematisches Gaming

UNIVERSITÄRE PSYCHIATRISCHE DIENSTE BERN

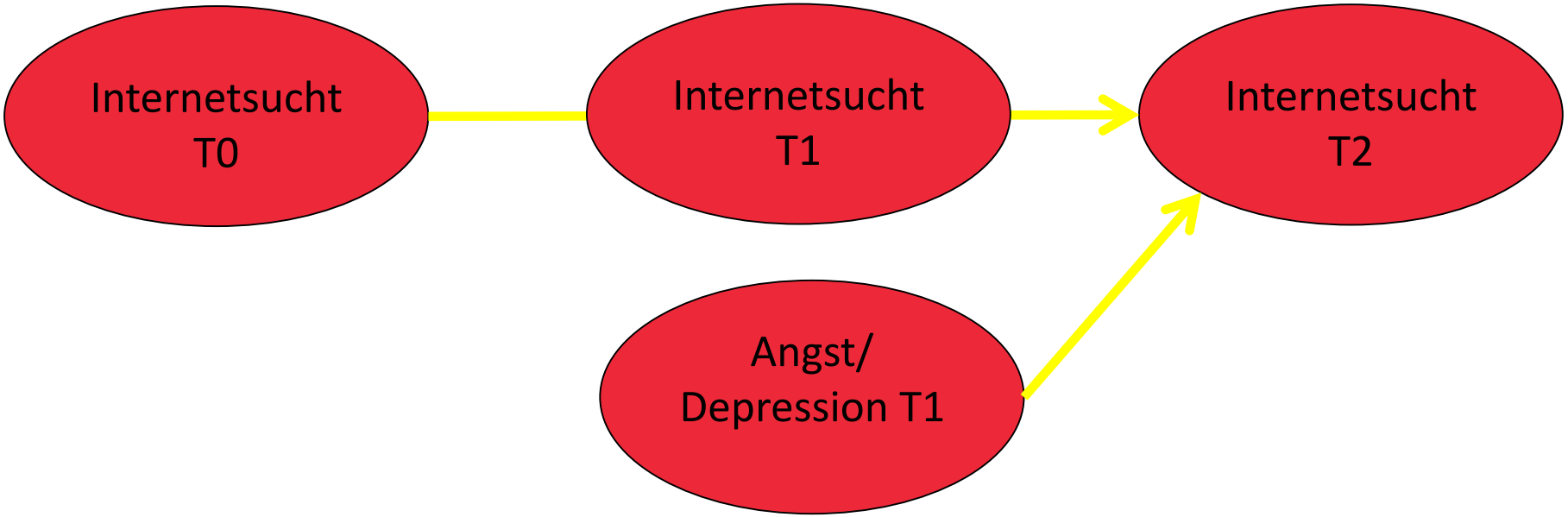
Temperament EATQ (Alter 10-11 Jahre) → Orygen Adolescent Development Study → Pathologisches Online-Gaming (Alter 16-17 Jahre)

TABLE 1 Individual linear regression analyses: ability of psychological variables to predict video game addiction scores

	Model		*Predictors*			
	F	*Coeff*	*<95% CI*	*>95% CI*	*p*	R^2
Gender	1.36	-3.815	-10.350	2.720	.248	.025
Trauma	0.03	0.678	-7.019	8.376	.861	.020
Attention	6.60	-6.189	-11.007	-1.371	.013	.099
Fear	0.61	1.539	-2.418	5.497	.440	.010
Inhibition	2.71	-3.887	-8.605	0.831	.105	.044
Pleasure S.	0.07	-.468	-3.953	3.016	.789	.001
Shyness	10.00	4.942	1.816	8.069	.003	.143
Surgency	0.27	1.006	2.831	4.842	.602	.005

Kaess et al. (unpubliziert)

Verlaufsprädiktoren Internetsucht



- Frühere Internetsucht als stärkster Prädiktor für spätere Internetsucht → Stabilität des Störungsbildes
- Zusätzlicher Einfluss von Angst/Depression

Strittmatter et al. (2016)

Internetsucht und Stress

UNIVERSITÄRE PSYCHIATRISCHE DIENSTE BERN

- Starker Zusammenhang zwischen hohem Stresserleben im Alltag und problematischen Spiel- und Online-Verhalten (Batthyány et al., 2009; Kuss, 2013).
- Teufelskreis:
  - “Gaming” als Strategie zur Stressregulation (z.B. Batthyány et al., 2009; Jäger & Moormann, 2008) führt zu Entlastung und Entspannung
  - Hierdurch kommt es zu einer zumindest kurzfristigen positive Verstärkung (Beutel et al., 2011; Russoniello, O’Brien, & Parks, 2009).

Gentile et al. (2011)

Internetsucht und Stress

UNIVERSITÄRE PSYCHIATRISCHE DIENSTE BERN

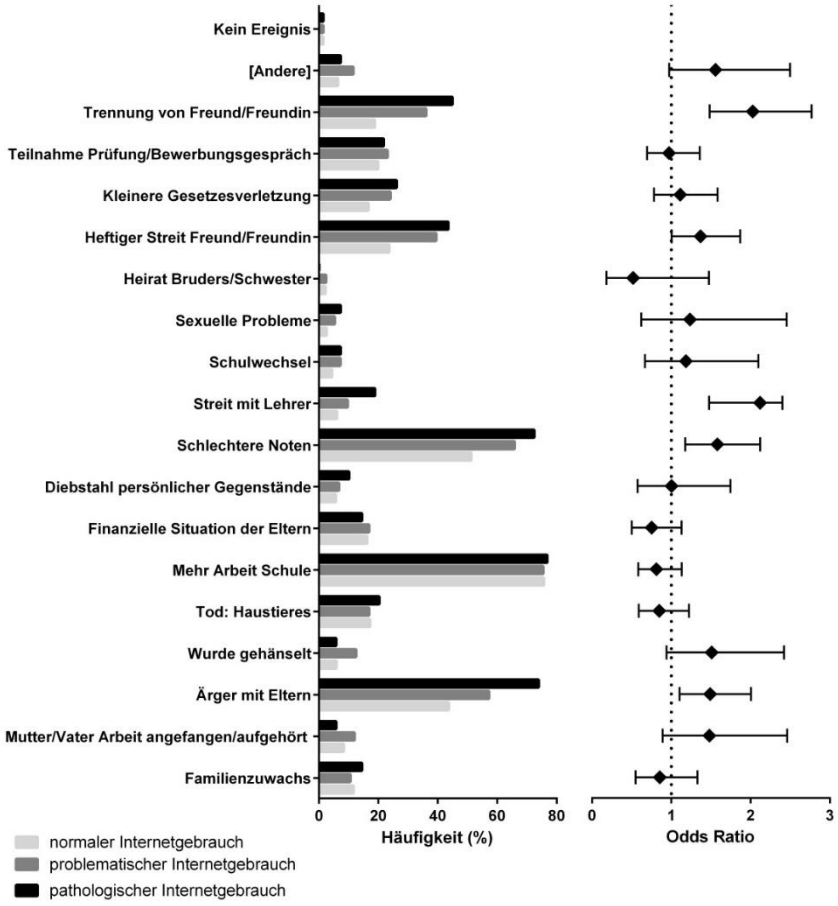
American Psychiatric Association
DSM-5 Development

Home | About DSM-5 | Meet Us | Research Background | General Resources | Newsroom

1. Gedankliche Vereinnahmung
2. Entzugserscheinungen
3. Toleranzentwicklung
4. Kontrollverlust
5. Interessenverlust
6. Fortgesetzter Gebrauch trotz Probleme
7. Dissimulation
8. Dysfunktionale Stressbewältigung
9. Gefährdungen und Verluste

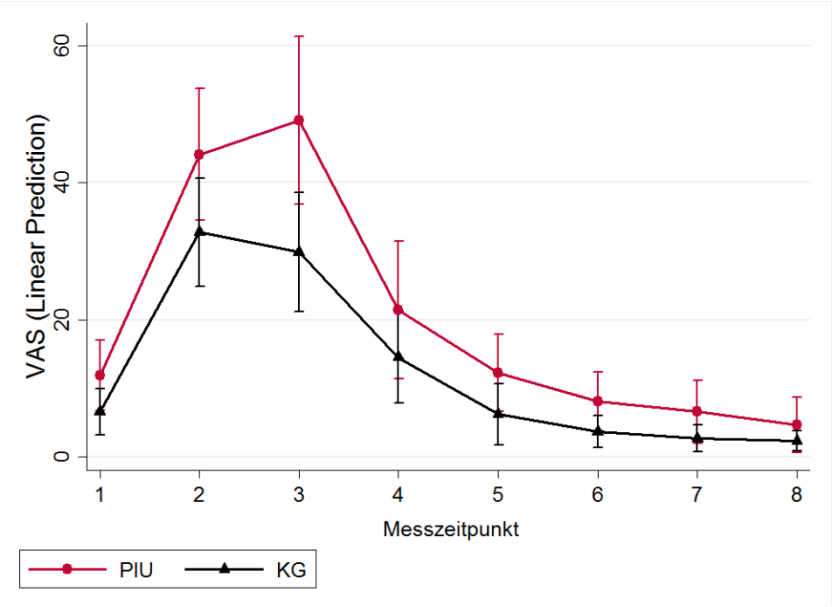
Gentile et al. (2011)

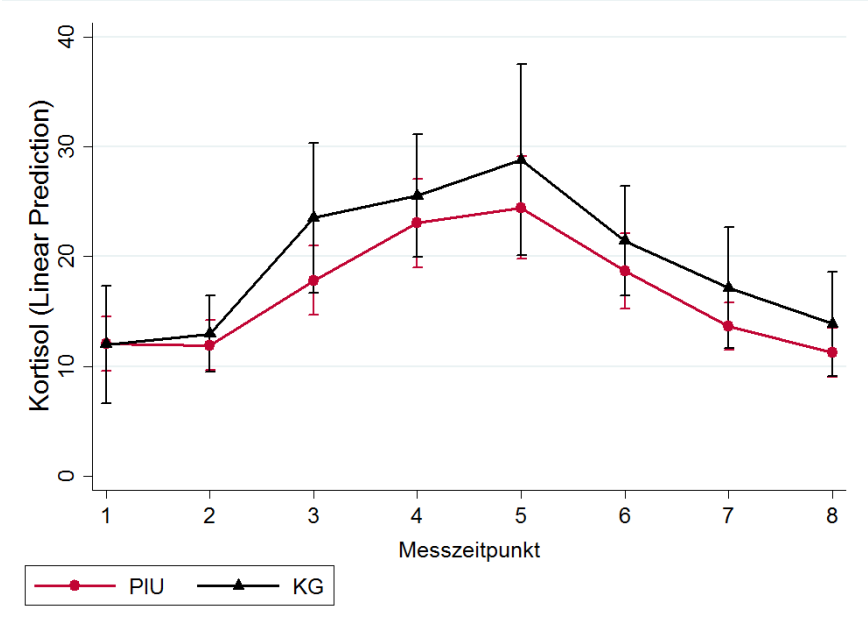
Stressreiche Ereignisse bei jungen Menschen mit Internetsucht



Koenig et al. (2016)

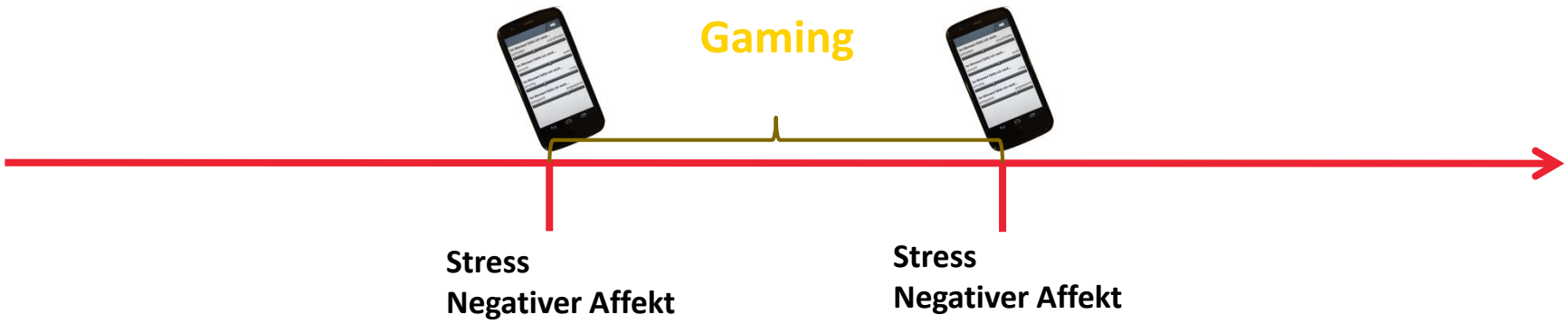
Stressreaktion bei jungen Menschen mit Internetsucht





Kaess et al. (2017)

Gaming als Reaktion auf Stress – Gaming zur Stressbewältigung



Hypothese 1:
Stress/Negativer Affekt gehen Gaming voraus

Hypothese 2:
Gaming führt zu reduziertem Stress/Negativem Affekt

Klar et al. (unpubliziert)

Gaming als Reaktion auf Stress – Gaming zur Stressbewältigung

UNIVERSITÄRE PSYCHIATRISCHE DIENSTE BERN

	Coeff	Std. Err.	Z	95% conf.	P
Gaming → Stress	-.05	.02	-2.65	-.09- -.01	.008*
Gaming → Neg. emotions	-.05	.02	-2.89	-.08- -.01	.004**
Stress → Gaming	-.14	.04	-3.31	-.22- -.06	.001**
Neg. emotions → Gaming	-.16	.05	-3.25	-.26- -.07	.001**
Note: *p<.05, **p<.005, ***p<.001					

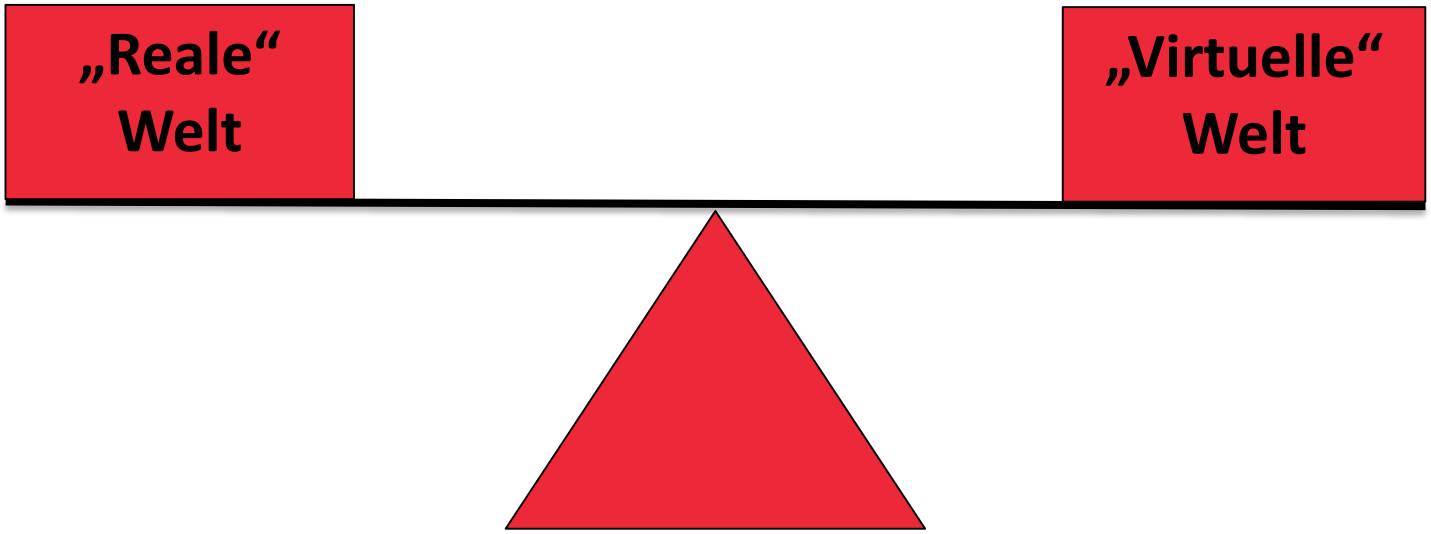
Hypothese 1:
Stress/Negativer Affekt gehen Gaming voraus

Hypothese 2:
Gaming führt zu reduziertem Stress/Negativem Affekt

Klar et al. (unpubliziert)

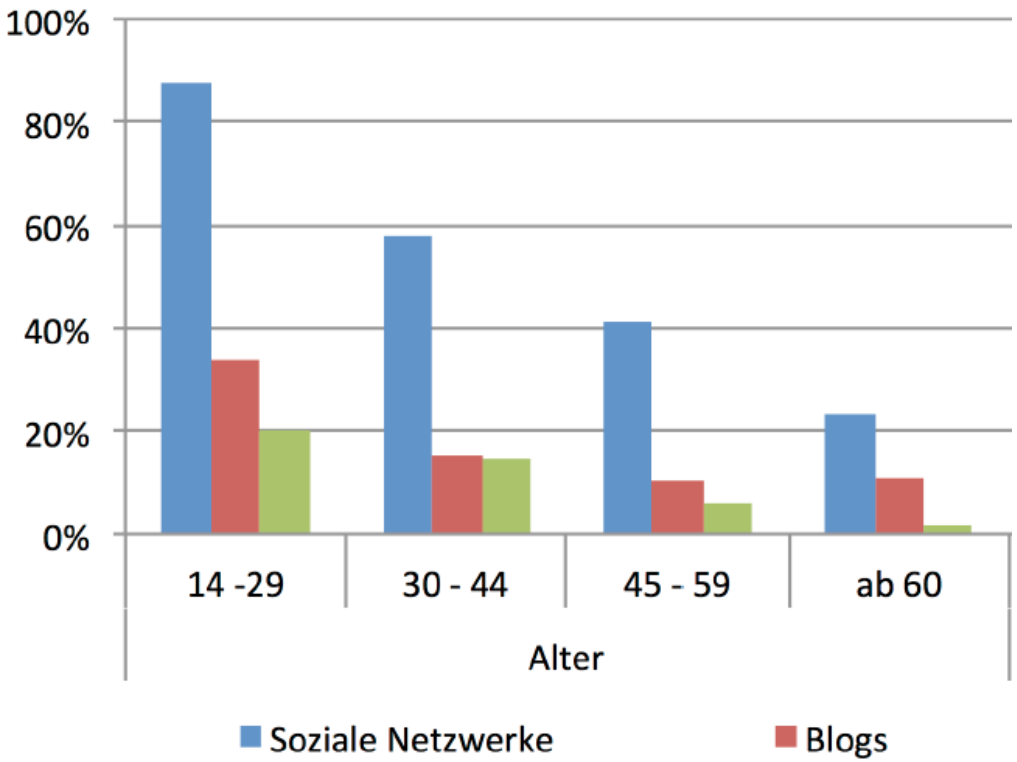
Take Home Message

- **Elterliche Aufsicht und Interesse analog zur realen Welt**



- **Stressreduktion und Stärkung der Fähigkeiten zur Stress- und Emotionsregulation bei Jugendlichen mit Internetsucht**

Rolle der „sozialen Netzwerke“ bei jungen Menschen



Datenbasis: n=851 Internet-Nutzer ab 14 Jahre.

Latzer et al. (2011)

Definition Mobbing

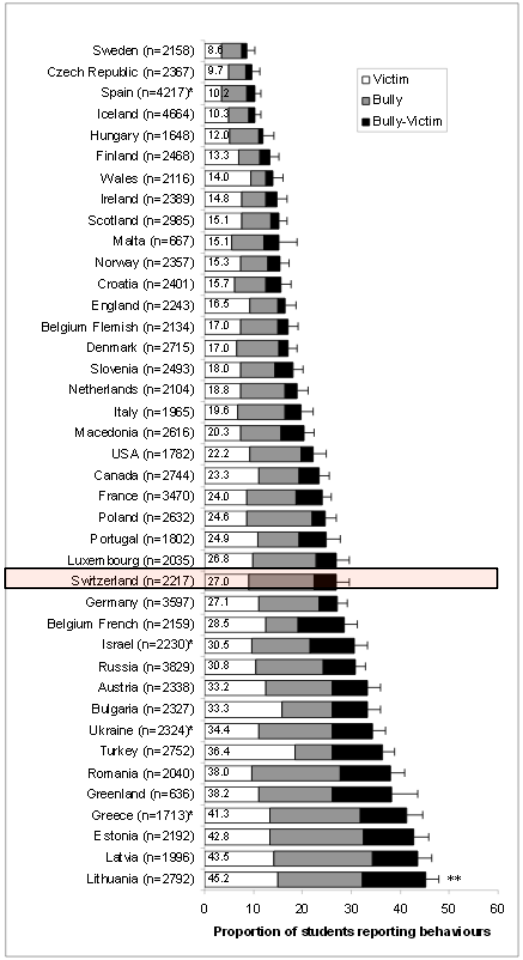
UNIVERSITÄRE PSYCHIATRISCHE DIENSTE BERN

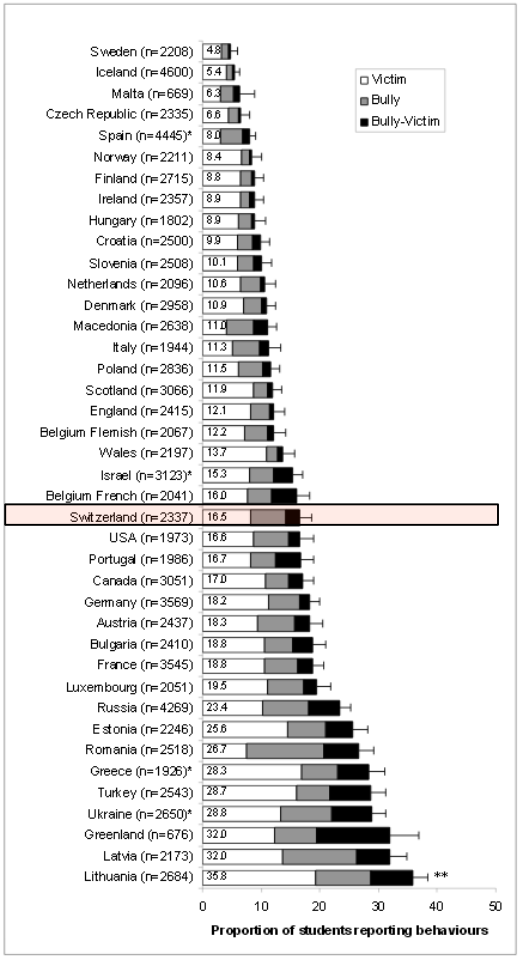
„Ein Schüler oder eine Schülerin wird gemobbt, wenn er oder sie wiederholt oder über eine längere Zeit den negativen Handlungen eines oder mehrerer Schüler oder Schülerinnen ausgesetzt ist.“

Dabei besteht zwischen Tätern und Opfern meist ein Ungleichgewicht der Kräfte.

(Olweus, 1999)

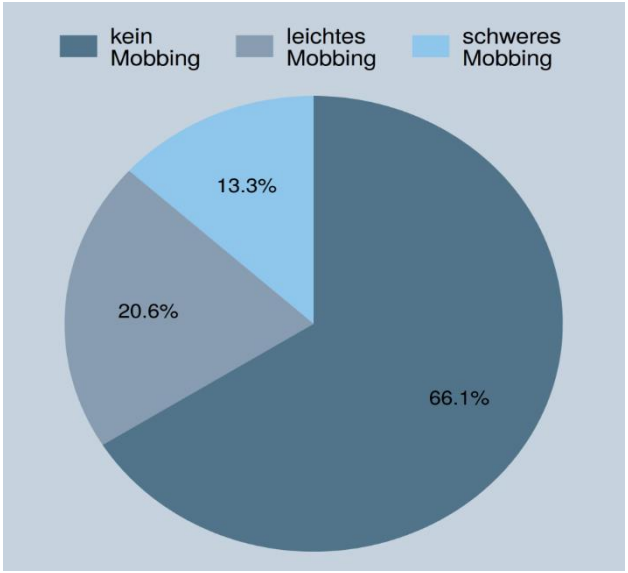
Prävalenz Mobbing

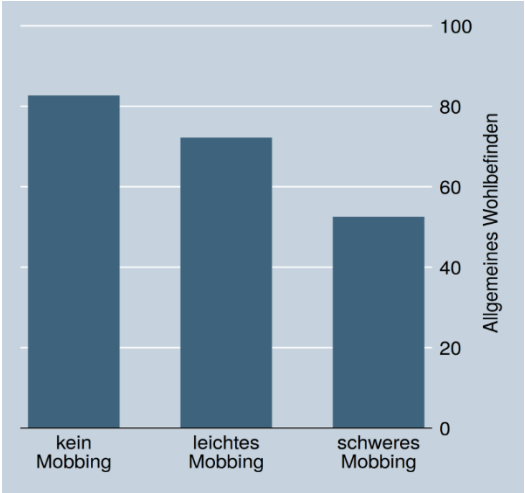


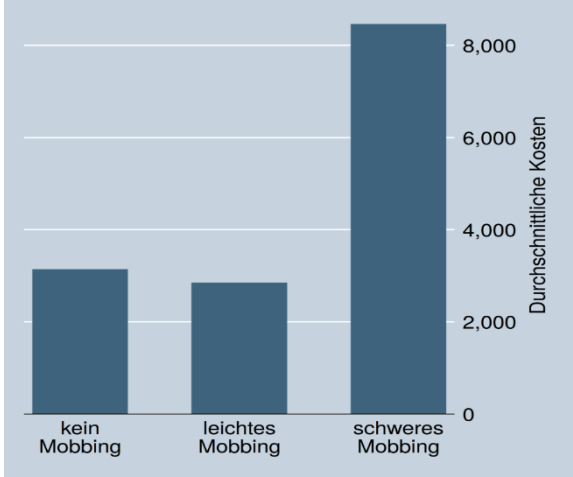


Craig et al. (2009)

„Kosten“ von Mobbing







Jantzer et al. (2019)

Cybermobbing

Art und Weise

- Schikane
- Verleumdung
- Gerüchte verbreiten/ Bloßstellen
- Weitergabe vertrauter Informationen
- Ausschluss/Ignorieren

Besonderheiten von Cybermobbing

UNIVERSITÄRE PSYCHIATRISCHE DIENSTE BERN

- Mobbing mithilfe von Internet- und Mobiltelefondiensten
- Eingriff rund um die Uhr in das Privatleben
- Das Publikum ist unüberschaubar groß
- Inhalte verbreiten sich extrem schnell
- Täter können anonym agieren
- Die Reaktion des Betroffenen wird nicht unmittelbar wahrgenommen
- Unbeaufsichtigter „Raum“

Stellenwert des Cybermobbing

UNIVERSITÄRE PSYCHIATRISCHE DIENSTE BERN

Eur Child Adolesc Psychiatry (2017) 26:899–908
DOI 10.1007/s00787-017-0954-6

CrossMark

ORIGINAL CONTRIBUTION

Cyberbullying: a storm in a teacup?

Dieter Wolke[1,2] · Kirsty Lee[1] · Alexa Guy[1]

Stellenwert des Cybermobbing (2012)

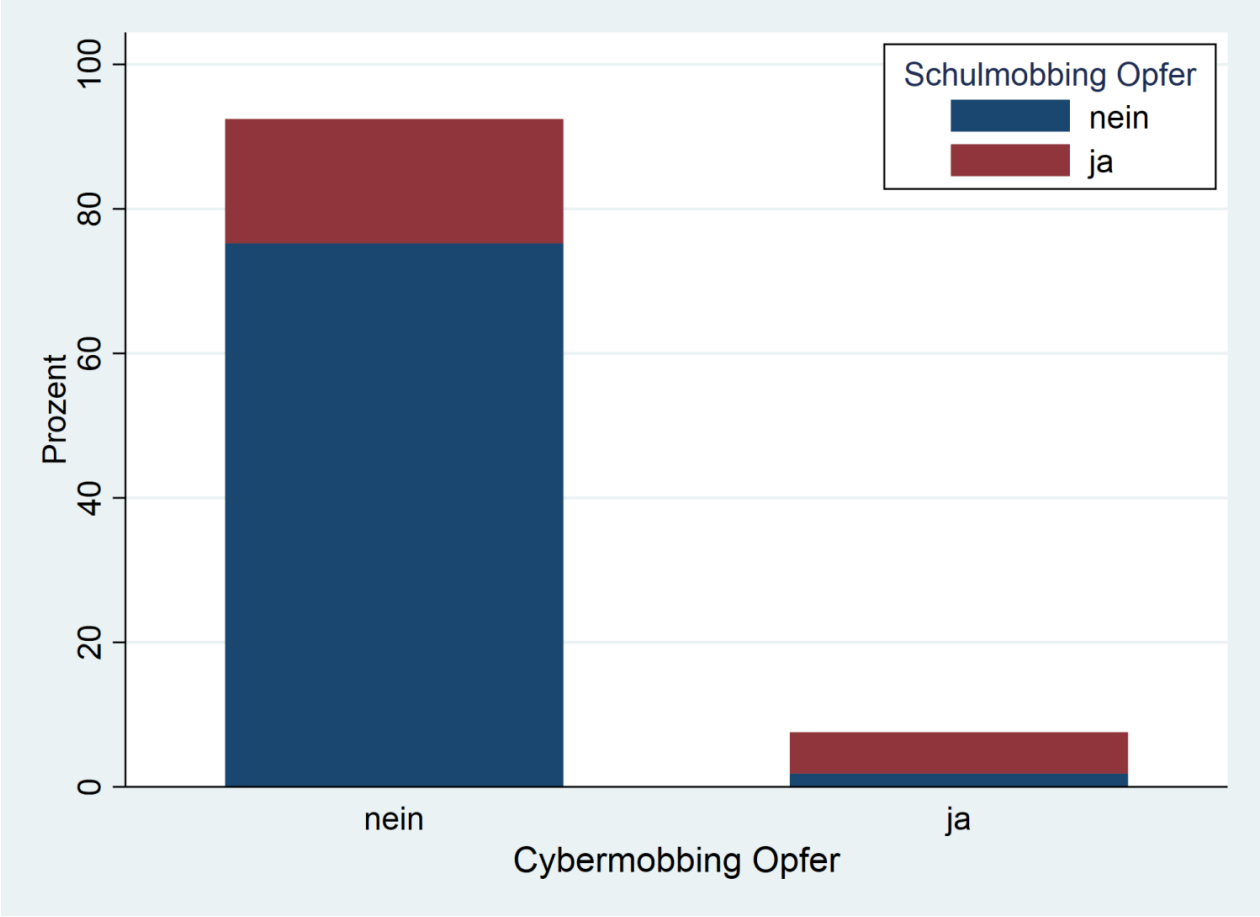
UNIVERSITÄRE PSYCHIATRISCHE DIENSTE BERN

Häufigkeit der unterschiedlichen Mobbingformen (N=647) im Jahr 2011

	Häufigkeit von Mobbing					
	Niemals		Gelegentlich		Wiederholt	
	n	%	n	%	N	%
Körperliches Mobbing	486	75.0	135	20.9	26	4.0
Verbales Mobbing	457	70.6	127	19.6	63	9.7
Soziales Mobbing	443	68.5	152	23.5	52	8.0
Cybermobbing	617	95.4	19	2.9	11	1.7
Andere Formen von Mobbing	602	93.0	33	5.1	12	1.9
Mobbing gesamt	324	50.1	230	**35.6**	93	**14.4**

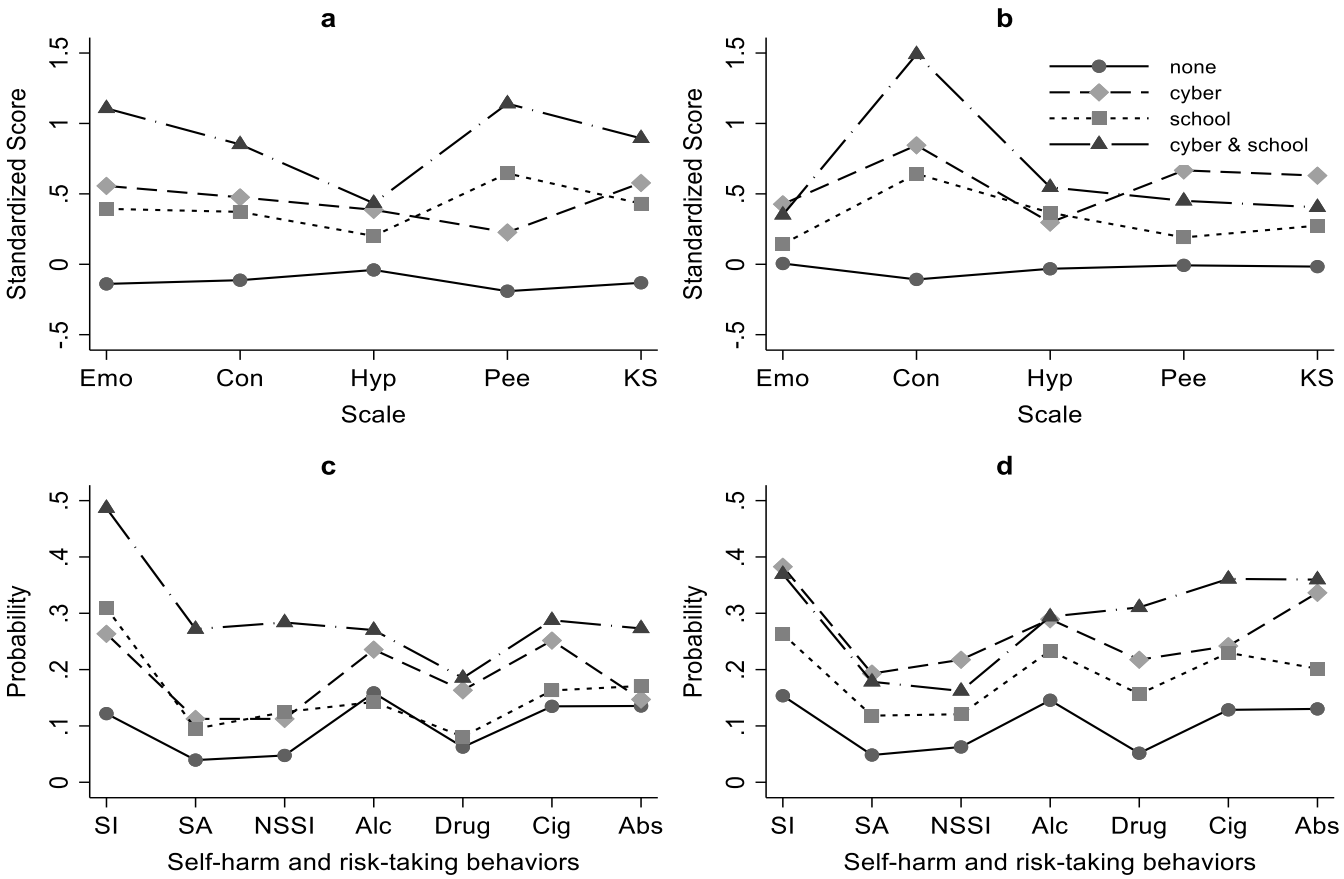
Jantzer et al. (2015)

Stellenwert des Cybermobbing (2018)



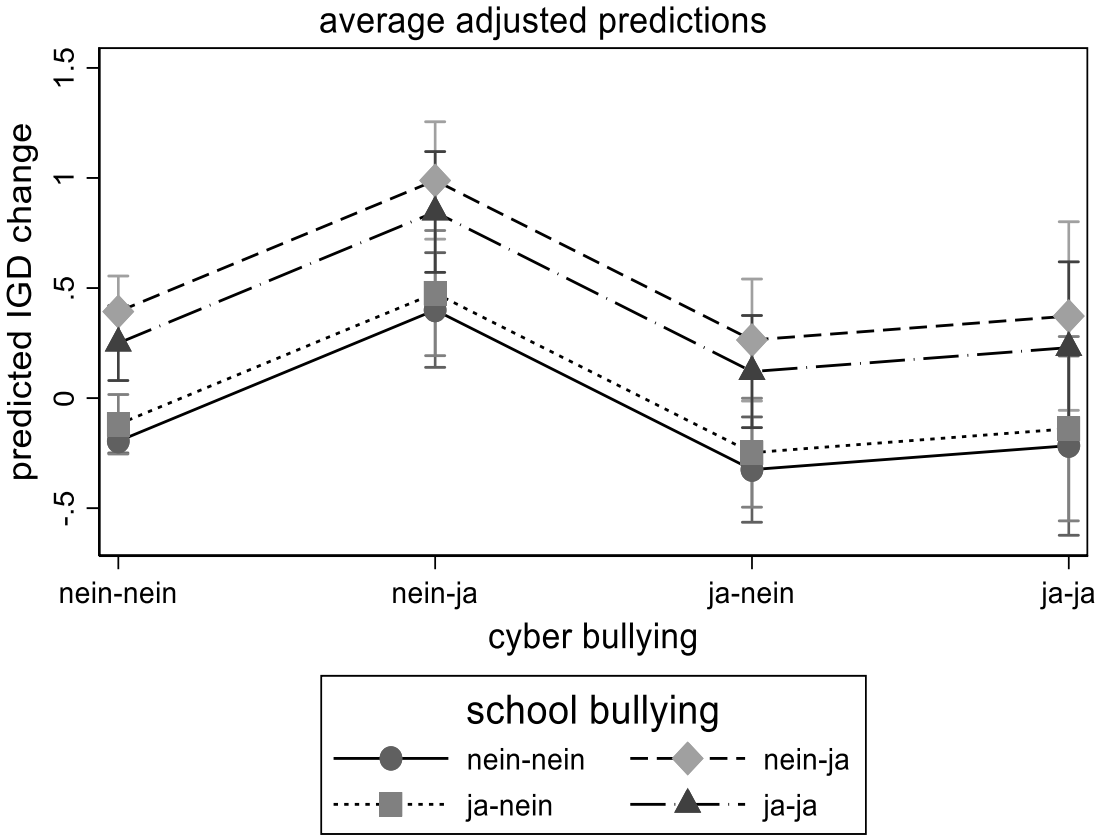
Ossa et al. (2019)

Additives Risiko des Cybermobbing



Ossa et al. (2022)

Cybermobbing als Risikofaktor für Internet Gaming Disorder



negative IGD change is good

Neumayer et al. (in press)

Take Home Message

UNIVERSITÄRE PSYCHIATRISCHE DIENSTE BERN

- Das Internet ist aus dem Leben unserer Kinder nicht wegzudenken
- Das Internet ist für unsere Kinder ein «gleichwertiger» Sozialraum, in dem sie lernen müssen sich zurecht zu finden und in dem man sie vor Gefahren schützen muss
- Hierfür benötigt es Unterstützung und Monitoring, d.h. Eltern müssen ihre Funktion in der «virtuellen Welt» genauso wahrnehmen
- Verhaltenssüchte (Internetsucht) und Mobbing sind keine «Internet-spezifischen» Risiken, die Risiken werden durch die ubiquitäre Verfügbarkeit und geringe Kontrollierbarkeit aber erhöht
- Präventive Initiativen müssen an oben genannten Punkten ansetzen
- Zusätzlich gelingt die Prävention von Risiken der «virtuellen Welt» insbesondere auch durch eine Gesundheitsförderung in der «realen Welt»

Vielen Dank an…

UNIVERSITÄRE PSYCHIATRISCHE DIENSTE BERN

Mitarbeiter*innen:
Marialuisa Cavelti
Lena Eppelmann
Gloria Fischer-Waldschmidt
Vanessa Jantzer
Jochen Kindler
Johanna Klar
Julian Koenig
Franziska Neumayer
Fanny Ossa
Peter Parzer
Corinna Reichl
Esther Strittmatter

Kooperationspartner*innen:
Nicholas B. Allen (Oregon, USA)
Alan Apter (Tel Aviv, Israel)
Kristin von Auer (Lübeck)
Rebecca Brown (Ulm)
Arne Bürger (Würzburg)
Kathryn Cullen (Minneapolis, USA)
Ulrich Ebner-Priemer (Karlsruhe)
Eva Möhler (Homburg)
Denis Ougrin (London, UK)
Paul Plener (Wien, Österreich)
Klaus Schmeck (Basel, Schweiz)
Christian Schmahl (Mannheim)
Julian Thayer (Irvine, USA)
Danuta Wasserman (Stockholm, Schweden)

Mentoren:
Romuald Brunner (Regensburg)
Andrew Chanen (Melbourne)
Franz Resch (Heidelberg)

Vielen Dank für die Aufmerksamkeit! / Fragen?

UNIVERSITÄRE PSYCHIATRISCHE DIENSTE BERN

michael.kaess@upd.ch